magazine

PLaYerS

social contest
vinci F12020 a un prezzo incredibile

focus
la grande sbornia estiva
next gen: il punto della situazione

recensiti
maneater
saints row the third remastered

coming soon
paper mario the origami king
F1 2020
sword art online alicization lycoris
desperados III

smartmania
i phone 12 cosa attenderci

prendi subito la tua copia omaggio

61 | giugno

NUOVE FIGURES IN ARRIVO

PRENOTA ORA !!!

* alcuni articoli sono in tiratura limitata, richiedi info nel tuo punto vendita

PLAYERS

Pubblicazione informativa ongame network
n. 61 | giugno 20
Stampa - Pomi Vicenza
GE Distribuzione srl
Zona industriale VIII strada 36/1
30030 Fossò - VE -
Tel. 041 4165843 - 041 466732
info@gedistribuzione.com
Coordinamento Bruno Capolupi
Progetto grafico Elena Martynenko

Hanno collaborato alla realizzazione
di questo numero:
Francesco Tarquini
Marco Inchingoli
Jacopo Filisetti
Alex Campanelli
Valerio Turrini
Marco Grande Arbitro
Federico Baglivo

Carissimi Players,
stavolta finalmente ce la facciamo a tornare a farvi compagnia nella consueta maniera dopo due edizioni digitali che, sarete tutti d'accordo, non è la stessa cosa.
Sembra che lentamente si stia tornando ad una "nuova normalità" che difficilmente, almeno per un po' di tempo, sarà in tutto e per tutto come prima.
Il mercato ha subito un vero e proprio terremoto che ha coinvolto moltissimi titoli per quel che riguarda le date di uscita con la conseguenza, neanche malaccio, di un'estate senza precedenti con un intasamento di uscite conditi da titoloni, the last of us 2 su tutti, di cui non abbiamo memoria.
Sarà una estate senza E3 ma pazienza, non ci saranno tante altre cose a cui eravamo abituati, ormai che al weekend c'era lo sport ce lo siamo dimenticati ma anche quello sembra che ritorni presto.
Su entrambi i titoloni di Sony in uscita vi abbiamo preparato un'offerta straordinaria e sul terzo pezzo da novanta dell'estate, F1 2020, ci abbiamo costruito un social contest per permettervi di acquistarlo ad un prezzo speciale con in omaggio pure la steelbook esclusiva.
Insomma per l'estate che si presenta succulenta abbiamo voluto metterci del nostro.
Siamo veramente contenti di essere ternati a fare le corse dell'ultimo momento per andare in stampa, ci sono mancati questi momenti, ci sono mancati i nostri Players.
Buona lettura e alla prossima.

EG

06

focus
la grande sbornia estiva

08 coming soon paper mario the origami king

10

focus
next gen dopo tante parole il punto della situazione

12 coming soon F1 2020

14
review
maneater

16 coming soon sword art online alicization lycoris

17 inserto calendario uscite-poster del mese

21 retrogaming forbidden siren

23
electronics
Razer Opus addio al rumore

24

fut strategy
top 11 iberica TOTSSF

25 coming soon desperados III

26 review saints row the third remastered

28 magic world jeskai lukka standard - deck

30
smartmania
i phone 12 quali novità?

34

PS4 Pro

THE LAST OF US PARTE II

a soli

€59.99

anziché ~~€74.99~~

CONTENUTI **EXTRA**

POTENZIAMENTO ARMA*
permette ad Ellie di caricare più munizioni nella sua pistola

MANUALE COSTRUZIONE*
fornisce l'accesso a nuove ricette e aggiornamenti per lo sviluppo di nuovi oggetti

INCLUDE **COPERTINA REVERSIBILE**

18 www.pegi.info

Valido fino al 18 Giugno 2020, salvo esaurimento scorte promozionali.
* Contenuti digitali esclusivi scaricabili solo al momento dell'acquisto del gioco.
** Immagine a puro titolo rappresentativo, l'oggetto finale potrebbe subire variazioni.
"PS", "PlayStation" and "PS4" are registered trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc. All rights reserved.
The Last of Us™ Part II ©2020 Sony Interactive Entertainment LLC. Published by Sony Interactive Entertainment Europe. Created and developed by Naughty Dog, LLC "The Last of Us" is a trademark or a registered trademark of Sony Interactive Entertainment Europe. All rights reserved. The Last of Us Part II outputs 1440p which is upscaled to 2160p by PS4 Pro. 4K/HDR TV required.

PS4 Pro
PS4™PRO ENHANCED
ESCLUSIVA PlayStation®
4K HDR
in arrivo il 19 giugno
prenota subito
per ottenere
PS4 Pro
THE LAST OF US PARTE II
PS4
Solo su PlayStation
THE LAST OF US PARTE II
ARTWORK
ESCLUSIVO**
NAUGHTY DOG

quella in arrivo si prospetta come una delle estati più infuocate ed interessanti nel panorama del mercato videoludico, grazie alla preziosa serie di videogiochi in arrivo nei mesi di giugno e luglio con la complicità dei molti rinvii

Ragazzi, oramai ci siamo quasi, l'estate sembra davvero essere alle porte. Le giornate si sono allungate, le temperature hanno iniziato a salire gradualmente e persino le persone hanno iniziato ad uscire di casa alla ricerca di una normalità che sembrava oramai un miraggio.
Purtroppo, i tempi non sono ancora del tutto maturi per ritornare effettivamente alla vita di prima e, quindi, per avere una percezione di stagione estiva vera e propria ci toccherà attendere fino all'inizio di giugno, periodo in cui saremo liberi – si spera, sempre e comunque con le dovute precauzioni – di spostarci verso una località di villeggiatura per rinfrancare il nostro spirito sulla riva di uno dei nostri mari.
Insomma, abbiamo certamente bisogno di normalità, sotto questo punto di vista.
Quella stessa normalità che, però, per quest'anno non si applica al nostro passatempo preferito: i videogiochi.
D'altronde, per quanto ci stiamo sforzando di ritrovare una normalità che al momento è quanto mai complesso raggiungere, vien da sé che la stagione estiva alle porte sia comunque una stagione estiva diversa da tutte le altre e, fortunatamente, per quest'anno, questa cosa si riflette positivamente anche sul livello – e la quantità – di uscite di peso nel mondo dei videogiochi, tra cui spiccano in particolar modo titoli del calibro di The Last of Us: Part II, Ghost of Tsushima, F1 2020, Paper Mario.

The Last of Us: Part II

Si parte in pompa magna, il prossimo 19 giugno, con l'arrivo nei negozi dell'attesissimo secondo capitolo della serie survival di Naughty Dog.
The Last of Us: Part II promette di ridefinire nuovamente lo standard narrativo dei giochi d'azione, grazie alla sua ricerca maniacale del perfetto connubio tra gioco e racconto.
La storia inizia cinque anni dopo la fine del precedente. Ellie e Joel si sono stabiliti nel Wyoming, in una comunità in cui cercano un minimo di quiete, le minacce rappresentate da infetti e disperati vari sono sempre in agguato.
Pur essendo stato vittima di numerosi attacchi, diversi leak relativi alla trama del gioco – alcuni anche decisamente gravi – siamo certi che The Last of Us II sia uno degli esponenti migliori per inaugurare una stagione estiva videoludica all'insegna del cambiamento.

Sword Art Online: Alicization Lycoris

Da giugno si passa velocemente al mese successivo, ricco di novità e prodotti interessanti.
Il primo in ordine temporale d'uscita è Sword Art Online: Alicization Lycoris.

la grande sbornia estiva

Ambientato nel mondo virtuale di Underworld e tratto da una delle serie anime più famosi ed influenti del mondo, il nuovo gioco di Sword Art Online accompagnerà il giocatore durante l'arco narrativo di Alicization, in un JRPG di stampo action in cui vestiremo i panni di Kirito.

F1 2020

Se invece siete super appassionati di motori e di sport motoristici in generale, nello stesso giorno di Sword Art Online sarà disponibile anche F1 2020. Il titolo su licenza FIA ci permetterà, come al solito, di prendere parte al campionato mondiale di Formula 1.

Una delle aggiunte più interessanti – e su cui non vediamo l'ora di mettere le mani sopra – è senza dubbio la così detta modalità "Il Mio Team", che consentirà ai giocatori di creare il proprio personale team di F1, con cui partecipare al campionato programmato, in una nuovissima esperienza manageriale capace di offrire un nuovo punto di vista sul mondo della Formula 1.

Apprezzabile il tributo al campionissimo Michael Schumacher con l'edizione dedicata.

Paper Mario: The Origami King

Ad una settimana di distanza da F1 2020 ecco arrivare un altro binomio di titoli interessantissimi, tra cui figura anche il notevole Paper Mario: The Origami King. In questa avventura, Mario dovrà vedersela con Re Olly, il sovrano del Regno degli Origami, che ha trovato un modo per avere il controllo sulla volontà del mondo intero. Non contento ha anche avvolto in dei nastri giganti il castello della Principessa Peach, trasportandolo su una montagna distante. Starà a noi fermare i perfidi scopi del malvagio Re Olly!

Ghost of Tsushima

A completare il binomio con Paper Mario: The Origami King troviamo Ghost of Tsushima. Il promettentissimo action game sviluppato da Sucker Punch sembra avere tutte le carte in regola per diventare uno dei titoli più interessanti della stagione estiva, nonché dell'anno intero.

Presentato dagli addetti ai lavori come un "The Witcher ambientato in Giappone", Ghost of Tsushima racchiude al suo interno l'intento di dare al giocatore un'esperienza che lo avvicini alla cinematografia orientale.

Ambientato nel Giappone del 1274, nel periodo in cui i mongoli presero il controllo dell'isola di Tsushima, il nostro compito sarà quello di infondere speranza nella popolazione rimasta, combattendo nella nostra missione il malvagio Khan.

quella che sta per iniziare, per quanto diversa dalle solite stagioni estive, sembra essere una vera e propria sbronza di titoli videoludici di peso, in un periodo in cui storicamente non sono mai state concentrate uscite relativamente importanti.
Noi Players ci faremo sicuramente trovare pronti e preparati, non ci resta quindi che fare un po' di spazio negli hard disk delle nostre console e aspettare con fiducia e trepidazione queste grandiose uscite!

17 luglio

paper mario the origami king

una spassosa avventura che ti porterà negli angoli più remoti di un Regno dei Funghi tutto di carta

Nintendo ha annunciato a sorpresa Paper Mario: The Origami King, la nuova avventura della longeva serie Rpg "Paper Mario", attesa in esclusiva su Nintendo Switch dal prossimo 17 luglio. Nell'anno in cui Mario – la popolare mascotte dell'azienda giapponese – compie 35 anni, l'annuncio di un nuovo gioco dedicato all'idraulico baffuto sembra presagire una stagione ricca di titoli pensati per celebrarlo, e The Origami King appare indubbiamente il modo migliore per dare il via ai festeggiamenti.

Paper Mario, una serie spin-off ventennale

Il franchise Paper Mario debutta per la prima volta circa vent'anni fa quando il primo gioco, Paper Mario (in Giappone era noto come Mario Story), arriva in Europa nel 2001 sulla console Nintendo 64 e rappresenta un'interessante deviazione rispetto agli altri giochi, principalmente di natura platform, che hanno come protagonista il simpatico personaggio. Oltre al genere di appartenenza, essendo maggiormente incentrato su meccaniche tipiche dei giochi di ruolo a turni, una delle peculiarità di Paper Mario è il suo stile artistico, dove tutto – dai protagonisti ai nemici, fino ai fondali – sembra realizzato in carta (di vari spessori e qualità); un aspetto, però, che non si limita al solo gusto estetico, ma si riflette in modo innovativo e originale anche nel suo gameplay.

E The Origami King non sembra venire meno a queste premesse.

Esordio della saga su Nintendo Switch, in Paper Mario: The Origami King i giocatori, nei panni di una versione cartacea di Super Mario (simile ad una figurina), sono chiamati ad affrontare re Olly, l'auto-proclamato sovrano del Regno degli Origami, intenzionato a piegare il Regno dei Funghi alla sua volontà. Dopo aver attirato Mario al Castello della Principessa Peach con l'inganno, re Olly avvolge il sontuoso palazzo in giganteschi nastri colorati, per poi trasportarlo su una montagna lontana. Come da tradizione, tocca a Mario e ai suoi alleati di carta (tra cui figura persino il suo nemico ancestrale, Bowser) ripristinare l'ordine e riportare la serenità nel Regno dei Funghi.

Rispetto al passato, Paper Mario: The Origami King introduce un nuovo sistema di combattimento basato su una piattaforma ad anello, in cui i giocatori devono trovare un modo per allineare i nemici per riuscire ad infliggere più danni, in frenetiche e più classiche battaglie a turni che hanno contraddistinto la serie da sempre. Non mancano all'appello i numerosi rompicapo e segreti da scovare all'interno di scenari molto originali, ispirati all'antica arte degli origami.

Dopo il grande successo di Animal Crossing: New Horizons – che ha già conquistato il primato di videogioco più venduto per Nintendo Switch in Giappone, vendendo nel frattempo oltre 13 milioni di copie in tutto il mondo in neanche due mesi sul mercato – la console ibrida di Nintendo si prepara ad ospitare una line-up molto variegata in termini di giochi nel breve periodo.

Uno stupendo mondo di carta tutto da svelare

Unisciti a Mario e alla sua nuova compagna, Olivia, in Paper Mario: The Origami King per Nintendo Switch, una spassosa avventura che ti porterà negli angoli più remoti di un Regno dei Funghi tutto di carta! Affronta il re origami e il suo esercito di invasori cartacei, fai squadra con dei compagni davvero eccezionali e padroneggia dei poteri magici nella tua missione per salvare il mondo.

Caos cartaceo

È una cartastrofe! L'infido Re Olly ha trasformato la Principessa Peach in un origami, ha sradicato il suo castello dalle fondamenta e l'ha sigillato con dei nastri magici. Ma niente paura! Il nostro baffuto eroe Mario e la sua nuova amica Olivia sono pronti a entrare in azione!

Nel corso delle tue avventure attraverserai scenari di ogni tipo, da deserti incandescenti a mari impetuosi! Potrai inoltre reclutare degli stravaganti alleati che ti accompagneranno mentre cerchi un modo per sbarazzarti di quegli strani nastri. Riuscirai a impedire che i tuoi amici di carta si trasformino in soldati origami?

DIspiega un'avventura epica

Attraversa il mondo, ripara i danni causati dai soldati origami e salva i Toad intrappolati!

Con l'aiuto dei poteri di Olivia, usa gli Arti magni e altre trasformazioni cartacee per salvare gli abitanti imprigionati dagli sgherri del re origami e aiutare a riportare la pace nel Regno dei Funghi.

Metti fine ai piani di Re Olly tuffandoti in battaglie tattiche che metteranno alla prova la tua abilità nei rompicapi. Oltre ai soldati origami, dovrai vedertela con dei boss davvero enormi!

NINTENDO SWITCH

in arrivo il 17 luglio

PAPER MARIO™ THE ORIGAMI KING

UNO STUPENDO MONDO DI CARTA TUTTO DA SVELARE

CAOS CARTACEO

DISPIEGA UNA AVVENTURA EPICA!

a soli 49.99*

PRENOTA SUBITO

Nintendo

* offerta valida solo per le prenotazioni - salvo esaurimento scorte promozionali

next gen dopo tante parole il punto della situazione

e' già arrivato quel momento, come sempre si inizia a parlare della next gen quando ancora ci viene automatico chiamare i giochi PS4 e Xbox One la next-gen, ma guardando il livello tecnico raggiunto dalle ultime produzioni su console, è chiaro che c'è bisogno di un passo in avanti a livello hardware e le solite Microsoft e Sony stanno lavorando da tempo per presentarci le nostre nuove console da gioco entro la fine dell'anno, con un lancio programmato per entrambe le console nel periodo natalizio del 2020.

Xbox Series X e Playstation 5 dati alla mano saranno un aggiornamento hardware sostanzioso rispetto alle attuali console e saranno capaci di portare grandissime novità sul lato tecnico nelle produzioni future, come abbiamo potuto apprezzare nella tech demo dell'Unreal Engine 5.
Si parla di modelli poligonali ricchissimi, milioni di poligoni dalle dimensioni di appena un pixel e una gestione dell'illuminazione dinamica mai vista prima, il tutto gestito in real time dall'hardware delle nuove console. La tech demo di Unreal Engine 5 ci ha dato un'idea della qualità grafica che ci aspetta sulle nuove console e ricordiamoci che si parla di una tech demo che è destinata ad essere superata come successe per quella di Unreal Engine 4 che se ben ricordate ci fece gridare al miracolo circa 8 anni fa e che vista adesso risulta datata.

la tecnica delle emozioni

Per muovere tutto quel ben di dio, le nuove console saranno dotate di un hardware estremamente potente, che surclassa l'attuale console più potente Xbox One X di diversi TeraFLOPS e che ci sulla carta promettono davvero tanto. Entrambe le console saranno caratterizzate da un'architettura AMD in stile computer (niente processori unici o soluzioni proprietarie come accadde per PS3), mosse da una CPU Custom Zen2 octa-core con frequenze leggermente diverse tra le due console e realizzata con processo produttivo a 7nm. Lato GPU invece sulla carta Xbox Series X ha una scheda video più prestante con 52 unità computazionali contro le 36 di PS5, ma con quest'ultima dotata di una frequenza variabile che arriverà fino a 2,23 GHz contro i 1,82 GHz fisi di Xbox Series X, per entrambe abbiamo 16 GB di RAM GDDR6 e un 1TB di memoria su SSD, ma qua la novità più grande è dal lato Sony visto che il loro SSD sarà una novità assoluta e proprietaria, capace di una larghezza di banda quasi doppia rispetto a Xbox Series X (5,5 GB/s per PS5 contro i 2,4 GB/s di Xbox).
E' qua che Sony mira a far preferire la loro console ai milioni di videogiocatori che si ritroveranno a fare quest'ardua scelta a Natale 2020.
Si parla di totale cancellazione dei tempi di caricamento proprio grazie alla presenza di questo SSD e questa si che potrebbe essere una rivoluzione che sposterebbe notevolmente l'ago della bilancia.
Immaginate un gioco enorme con una bella atmosfera che soffre magari di qualche rallentamento dovuto al caricamento del mondo di gioco o che necessita di una breve ma fastidiosa schermata di caricamento tra un'area e l'altra che inevitabilmente spezza l'atmosfera sarà solo un lontano ricordo con l'arrivo della next-gen.

i controller

Un'altra grande novità di PS5 è quella relativa al controller, finora l'unica parte di console che abbiamo visto affondo e di cui abbiamo parecchi dettagli (ancora non è nota la forma definitiva della console).
Il controller sarà denominato DualSense e avrà diverse novità non solo nel design bicolore innovativo rispetto al passato ma anche per la presenza di un nuovo sistema di feedback aptico che promette grandi cose sul discorso delle sensazioni che gli sviluppatori avranno occasione di farci provare giocando. Attraverso il DualSense potremo sentire la pioggia cadere sul personaggio, o le vibrazioni di un' auto che con fatica attraversa una zona fangosa, o anche l'erba di un campo da calcio. Le possibilità sono davvero infinite e ci aspettiamo che verranno sfruttate al meglio dagli sviluppatori, meglio speriamo del trackpad e dei sensori di movimento che non hanno poi inciso come speravamo. Sono stati inclusi inoltre anche dei nuovi grilletti adattivi e dei microfoni integrati che ci permetteranno di partecipare alle chat vocali senza il bisogno di indossare delle cuffie.
Dal lato Xbox Series X invece il controller non ha subito particolare stravolgimenti, con la presenza ancora del pacco batterie sul retro (ormai davvero esageratemente old school) e delle nuove freccette simili a quelle viste sul controller Elite. Il controller di Xbox Series X promette inoltre una minore latenza sul discorso input lag e una maggior durata delle batterie rispetto al passato grazie al nuovo modulo Bluetooth Low Energy.

i giochi

Lato tecnico è tutto fantastico, ricco di numeri e belle speranze, ma quello che importa a noi giocatori è come sempre l'offerta dei giochi che accompagneranno le nostre giornate e ovviamente le esclusive che ci convinceranno a scegliere una console rispetto all'altra.
Come sempre il parco esclusive di Playstation è ricco di numerose IP e studi di altissimo livello che ci aspettiamo di vedere anche sulla nuova console, ma Microsoft remore della scarsa offerta di titoli in questa generazione ha investito molto su nuove IP che saranno centrali per Xbox Series X. Tra le esclusive Microsoft già annunciate c'è ovviamente Halo Infinite di cui abbiamo già avuto un assaggio nello scorso E3 che sarà un reboot della saga e uscirà anche su Xbox One. Tra le sorprese troviamo invece Senua's Saga: Hellblade 2 il sequel del sorprendente Hellblade: Senua's Sacrifice di Ninja Theory, il nuovo lavoro di Rare che prende il nome di Everwild, un ulteriore progetto di Ninja Theory denominato Project Mara che sarà un survival horror di cui per ora abbiamo visto solo un teaser e l'interessantissimo Scorn un FPS basato sulle opere di H. R. Giger (Alien) che si è mostrato in un bellissimo trailer che ci lascia ben sperare almeno sul lato artistico dell'opera. Non mancheranno poi altre IP già confermate come Forza Motorsport, Gears of War e il nuovo Flight Simulatore 2020.
Lato Sony invece ci dobbiamo purtroppo affidare a ben poche notizie e a qualche leak visto che la presentazione dei giochi non è stata ancora fissata ma ovviamente, ci aspettiamo una corposa presenza dei titoli cross-gen che abbiamo visto e che vedremo nel corso dell'anno come Final Fantasy VII Remake e The Last Of Us 2, mentre Godfall per ora è l'unico gioco ufficialmente confermato per PS5. Dai leak inoltre si parla dei sequel di Marvel's Spider-Man, Horizon Zero Dawn, un nuovo Gran Turismo (o il porting di GT Sport) e nuove IP da Naughty Dog e Santa Monica Studios, il tutto pare che verrà mostrato al prossimo evento di Sony che sarà incentrato sui giochi di lancio di PS5.
Se non vi bastasse il vasto parco esclusive che entrambe le console mettono sul piatto, non manca ovviamente una grande offerta di titoli multipiattaforma già confermati cross-gen e non, tra cui troviamo Cyberpunk 2077, Watch Dogs Legion, Dying Light 2, The Lord Of The Rings: Gollum, Elden Ring, Assassin's Creed Valhalla e molti altri titoli attualmente in sviluppo che nel giro di 1-2 anni andranno a riempire un parco titoli next-gen che si preannuncia sorprendente e molto molto ricco.

il prezzo

Qua si naviga nella nebbia purtroppo visto che al momento non è stato annunciato alcun prezzo di lancio per nessuna delle due console.
Probabilmente verremo a sapere i prezzi ufficiali intorno ad agosto in maniera da dare il giusto tempo per effettuare i pre-order delle console, ma fino ad allora possiamo solo fare delle ipotesi con le informazioni dei vari insider e operatori del settore, che stimano che entrambe le console verranno vendute nella fascia di prezzo tra i 400 e i 500 euro, con la console di Microsoft che secondo Michael Pachter si aggirerà sui 400 nella sua versione più economica.
Sì perché visto il nome scelto per la next-gen di Microsoft, si pensa che verranno proposte più versioni di Xbox Series X che potrebbero coprire diverse esigenze e tasche. Per questo dettaglio non trascurabile sia Sony che Microsoft si prenderanno il giusto tempo visto che il prezzo è senza dubbio il primo metro di paragone per chi andrà a comprare le nuove console, seguito immediatamente dal parco giochi a disposizione.

10 luglio

F1 2020

tante novità che lo renderanno la miglior esperienza F1 di sempre

F1 2020 è il videogame ufficiale della FIA FORMULA ONE WORLD CHAMPIONSHIP e sarà disponibile in due edizioni: la versione Day One chiamata Seventy Edition e la Deluxe Schumacher Edition. Tra le tante novità che renderanno F1 2020 la miglior esperienza F1 di sempre, sono da annoverare: la gestione del proprio team a 360° in "IL MIO TEAM"; miglioramenti alla modalità Carriera; Split Screen; 2 nuovi circuiti (Zandvoort & Hanoi), 20 auto classiche F1 e molto altro ancora.

F1 2020 Seventy Edition

È l'edizione Day One e includerà contenuti imperdibili per celebrare il Settantesimo Anniversario della Formula 1, come guanti, casco, skin dell' auto e celebrazione sul podio.Tutta la prima fornitura di prodotto avrà questo contenuto.

F1 2020 Deluxe Schumacher Edition

Acquistando questa edizione sarà possibile guidare come il leggendario pilota tedesco Michael Schumacher a bordo delle sue auto più iconiche. Saranno inoltre disponibili 4 design del suo casco, 2 skin Schumacher uniche per personalizzare l'auto, le sembianze di Michael Schumacher e la sua celebrazione sul podio. Questa versione includerà l'accesso anticipato di 3 giorni.

Nella stagione in cui Lewis Hamilton può eguagliare il record del campionato mondiale di sette vittorie, Codemasters celebra la carriera dell'attuale detentore del record di titoli vinti, con la Michael Schumacher Deluxe Edition, che offre contenuti esclusivi e un accesso anticipato di tre giorni.

Dopo una serie di primati per il franchise di F1, F1 2020 offre per la prima volta "Il mio Team".

Questa nuova, importante modalità di gioco, consente ai giocatori di creare il proprio team di F1 e di prendere posto accanto alla line-up 2020 programmata, con una nuova esperienza di driver-manager che offre una visione unica del mondo della F1. Il mio Team e la consolidata e acclamata modalità carriera permetteranno ai giocatori una maggiore flessibilità nella scelta delle tre lunghezze della stagione. I giocatori possono scegliere tra la stagione completa e originale di 22 gare e tra delle opzioni più brevi con 10 o 16 gare, incluse il circuito di Hanoi e il circuito di Zandvoort.

Per godersi ancora di più il gioco con gli amici, fa il suo ritorno lo split-screen per due giocatori, insieme ad una serie di nuove opzioni progettate per aiutare i nuovi giocatori ad adattare la sfida di F1 in base alle loro competenze.

Queste modalità si aggiungono alle esperienze di gara classiche di F1 e F2 che rimangono impegnative come non mai per chi ama l'intensità delle corse simulative.

I fan che acquisteranno la Michael Schumacher Deluxe Edition di F1 2020 guideranno nei panni del leggendario pilota tedesco Michael Schumacher in quattro delle sue auto più iconiche. I giocatori riceveranno anche contenuti esclusivi tra cui livree a tema e item per la personalizzazione del pilota, tra cui una celebrazione sul podio unica. Le quattro auto incluse nella Michael Schumacher Deluxe Edition sono: 1991: Jordan 191 - 1994: Benetton B194 - 1995: Benetton B195 - 2000: Ferrari F1-2000

Inoltre, per celebrare il settantesimo anniversario della Formula 1 stessa, i fan che prenoteranno la Michael Schumacher Deluxe Edition o la versione 'F1 Seventy Edition' riceveranno un set esclusivo di item in-game

LUNGA VITA ALLA TUA CONSOLE

ESTENSIONE DI GARANZIA
RIPARAZIONE FUORI GARANZIA

SERVIZIO DISPONIBILE IN NEGOZIO

maneater

22 maggio
PS4 XONE
action
Tripwire Interactive
Deep Silver

con il suo Maneater, Tripwire Interactive porta nelle nostre console e pc un particolare quanto interessantissimo Action RPG, nel quale ci immergeremo nell'avventura nei panni di uno squalo leuca.

Quando ero piccolo, ricordo, spesso era davvero un dramma entrare in mare. In particolare, la grande paura dell'acqua aperta emerse a causa della visione, che casualmente avveniva sempre in periodo estivo, di un film come Lo Squalo, pellicola del 1975 diretta dal maestro Steven Spielberg. Crescendo, fortunatamente capii che la paura era del tutto irrazionale in quanto era quantomai improbabile che esseri marini della portata del terribile squalo bianco protagonista del film, potessero ritrovarsi a gironzolare indisturbati nelle nostre acque e, soprattutto, era altrettanto improbabile che avessero un comportamento altrettanto terrificante. Fu così che iniziai nuovamente a godermi – spensierato – l'acqua del mare, nonché ad appassionarmi all'affascinante mondo di questi spaventosi – quanto meno nell'aspetto – esseri marini.
È un po' per questi motivi che, quando ho saputo che avrei avuto la possibilità di recensire Maneater, titolo sviluppato dallo studio americano Tripwire Interactive, già autori della serie Killing Floor o Rising Storm, per citarne alcuni, mi sono avvicinato con una buona dose di curiosità al titolo. Perché il concetto dietro Maneater è, ad una prima vista, tanto semplice quanto particolare. Il gioco racconta infatti il cammino di vendetta di un figlio a cui è stata strappata la madre in tenera età, barbaramente uccisa dopo essere stata catturata da un terribile cacciatore. Come dite? Pensate sia una premessa banale per un gioco action-rpg di questo tipo? Beh, potreste avere ragione, se non fosse per il piccolo particolare che il protagonista non è il classico avventuriero, ma un cucciolo di squalo leuca!
La nostra particolare storia di vendetta inizia quando il cacciatore di squali che ci ha appena estratti dal ventre squarciato di nostra madre decide di segnarci con il suo pugnale, così da ricordarsi di noi quando saremo diventati una preda per lui più interessante di quanto non lo fossimo in quel momento. Prima di essere liberati in acqua però, riusciamo anche noi a segnare, se così possiamo dire, il terribile cacciatore, mordendogli e staccandogli buona parte di un braccio: dente per dente!

Passata la sensazione di straniamento iniziale e addentrandoci più a fondo nel gioco di Tripwire Interactive, scopriamo che Maneater offre ben più di quello che un occhio distratto potrebbe vedere.

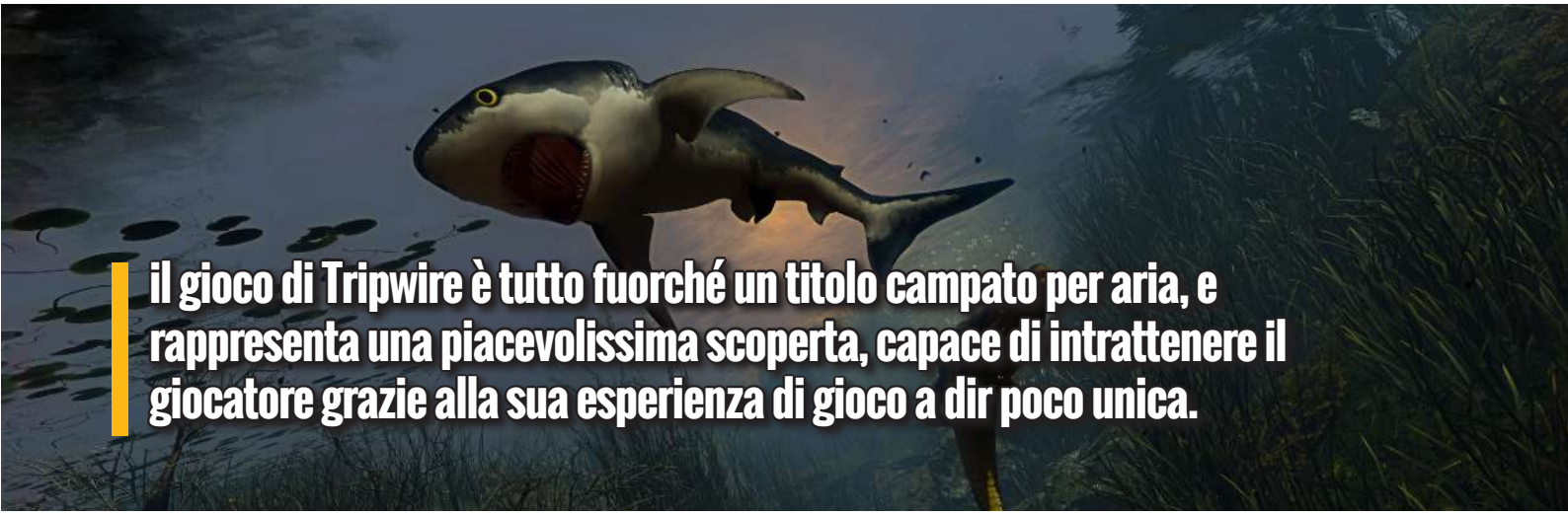
In primo luogo, la sua struttura ludica si basa sulla commistione di action e rpg, creando una peculiare alchimia dovuta in gran parte al legame che si crea con il nostro avatar in-game. La giocabilità del titolo si sintetizza in un loop di gioco che prevede l'esplorazione del mondo in cui ci troveremo, passando da porti dalle acque incontaminate a bayou acquitrinosi, alla caccia delle prede presenti e, soprattutto, all'evoluzione del nostro squalo.
Avendo Maneater degli elementi RPG anche piuttosto marcati, dovremo provvedere a sviluppare al meglio la nostra controparte marina e, per farlo, dovremo appunto selezionare con attenzione le prede da cacciare. Di fatti, ogni altra tipologia di fauna marina presente in una determinata area fornirà un certo quantitativo di nutrienti utili allo sviluppo del nostro personaggio, nonché al recupero

Il gusto della vendetta, nei panni di uno squalo!

di un quantitativo di salute variabile, che potremo perdere in parte a causa degli attacchi di altre creature marine di livello superiore al nostro, piuttosto che da quello che risulta essere, a tutti gli effetti, il cacciatore più pericoloso per gli squali: l'uomo. Se da un lato buona parte del divertimento che Maneater dona ai giocatori si riversa nel tormentare i bagnanti, che potremo cacciare ed attaccare nei modi più assurdi – è addirittura possibile saltare sul bagnasciuga per colpire e portare nelle profondità marine i poveracci intenti a prendere il sole – e disparati, è anche vero che questi ultimi non resteranno di certo a guardare e reagiranno a loro volta iniziando una lotta serrata qualora diventassimo oltremodo molesti. In queste situazioni, forse, Maneater poteva fare qualcosa di più, in quanto le lotte contro gli esseri umani in generale, tra cui anche quelle contro i cacciatori che abbiamo nella lista della vendetta, risultano essere tutte alquanto simili in quanto a struttura, rappresentando un piccolo neo nella somma dell'esperienza di gioco di Maneater. Inoltre, per ovvie ragioni, pur non avendo la varietà di biomi che potremmo trovare in un open-world, l'ambiente di gioco di Maneater risulta comunque vario e coerente, costruito in maniera impeccabile per rappresentare una sorta di hub dove procedere nella narrativa del titolo.

Quest'ultima è trattata in stile "documentario tv", con una voce fuori campo di prim'ordine – d'altronde si tratta dell'attore Thomas Parnell, conosciuto ai più per essere la voce di Jerry nello show di Rick & Morty – che rende il nuotare nelle acque del mondo di gioco piacevole e divertente.

Anche a livello tecnico mi sarei aspettato un lavoro leggermente più rifinito da parte del team americano di Tripwire: pur avendo comunque un buon look and feel di base, che più volte nell'estetica ci ha ricordato Borderlands – anche se a livello grafico siamo su due stili diversi – una maggiore pulizia nell'immagine avrebbe aiutato, probabilmente, a far spiccare ulteriormente il comparto tecnico di Maneater.
Buono il sistema di controllo del gioco, reattivo e preciso, così come il comparto sonoro e gli effetti.
Dobbiamo ammettere che Maneater rappresenta un passo decisamente interessante nel panorama videoludico odierno: con una formula di gioco peculiare e divertente, fatta di acrobazie, salti e uccisioni truculente, nonché di aspetti da gioco di ruolo marcati ed interessanti.



il gioco di Tripwire è tutto fuorché un titolo campato per aria, e rappresenta una piacevolissima scoperta, capace di intrattenere il giocatore grazie alla sua esperienza di gioco a dir poco unica.

10 luglio

sword art online alicization lycoris

un'entusiasmante battaglia infinita ricca d'azione con un gameplay altamente evoluto

Ultimo gioco della serie basato su una delle più famose storie anime mai concepite, ti trasporterà nell'incredibile mondo virtuale di "Underworld", ambientato nell'arco narrativo di Alicization.
Entra in un mondo pervaso dall'essenza unica della grafica JRPG e gioca nei panni del protagonista Kirito.
Il gioco si focalizzerà sulla missione di Kirito e Eugeo alla ricerca della loro amica scomparsa Alice. Mentre viaggiano nell'underworld, i giocatori scopriranno dei luoghi mai visti prima come i Mildea Plains o la Vizeah Valle. Fronteggeranno molti nemici nel corso dell'avventura, inclusi i più terribili soldati della cattedrale – gli Integrity Knights. La saga Sword Art Online, che un episodio dopo l'altro prosegue nella sua impresa di conquistare i cuori sia degli appassionati di manga e anime, sia dei videogiocatori, grazie ad esperienze ludiche sempre più raffinate e coinvolgenti.
Se, nel caso di altre trasposizioni videoludiche, i generi prediletti da Bandai-Namco e dai vari studi di sviluppo sono stati perlopiù l'action o il picchiaduro, per l'affascinante e intricato universo di Sword Art Online quello dei JRPG rappresenta senza dubbio il terreno più adatto per tradurre in formato interattivo gli elementi distintivi della serie.
La fonte principale per questo nuovo titolo sono chiaramente la serie Sword Art Online: Alicization e i suoi 24 episodi, prima parte dell'arco narrativo ambientato in quel di Underworld.
La seconda parte (War of Underworld), finale incluso, arriverà solo in autunno, ma il gioco aggira la questione dividendosi a sua volta in due metà: una parte di storia sarà fedele all'anime, e permetterà al giocatore di rivivere gli eventi salienti visti in TV, mentre l'altra esplorerà bivi narrativi differenti e alternativi.
Ed ecco spiegata la necessità di aggiunge i sottotitolo "Lycoris" alla produzione.
E dato che il nome giapponese della pianta Lycoris radiata, Higanbana, e il suo colore rosso acceso evocano sangue e l'Oltretomba, è difficile aspettarsi un lieto fine...
Gli scontri sono veloci ma leggibili, non privi però di una lieve confusione generata dalle pregevoli ma forse esagerate animazioni di attacco di protagonisti.
Le mosse a disposizione sono inoltre davvero numerose, e si suddividono tra abilità specifiche dei vari personaggi, colpi combinati e Arti Sacre: tutte risultano accessibili senza troppo impegno, grazie all'ingegnoso control scheme che sfrutta pienamente dorsali, grilletti e frecce direzionali. Ogni attacco può essere poi eseguito senza il timore di mancare il bersaglio grazie a un comodo sistema di lock-on.
Nei primi frangenti potrete anche ricorrere a una preziosa pausa tattica che vi agevolerà il lavoro, ma una volta presa confidenza con il vasto parco mosse a disposizione, sarà un piacere scatenare l'inferno senza interrompere il ritmo delle battaglie.
Se nelle battaglie con i nemici base si nota la tendenza dei bersagli ad assorbire decine di colpi prima di essere sconfitti, dando vita sequenze un po' stancanti all'insegna del button mashing, il combattimento contro Alice tenta di aggiungere un pizzico di strategia, costringendo i due protagonisti a sfruttare al massimo cure e magie difensive, arrecando danni a un'avversaria apparentemente impossibile da scalfire solamente dopo aver superato con successo un quick time event piuttosto scenografico.
Sword Art Online continua a crescere e a migliorarsi, e Alicization Lycoris è un ulteriore passo verso la maturazione. Aquiria e Bandai Namco puntano al salto di qualità con un titolo puramente JRPG che, da una parte, mira sia a far rivivere agli utenti le vicende dell'anime (quantomeno la prima parte di Alicization, in attesa di scoprire cosa accadrà in War of Underworld), sia a giocare con la storia originale, esplorandone i dettagli più minuziosi e imboccando diramazioni narrative inaspettate.

PlayerS
calendario uscite

05

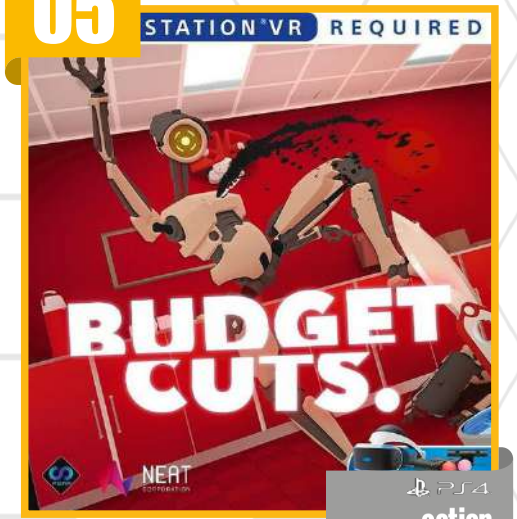
PS4 XBOX ONE NINTENDO SWITCH
survival horror

04

PS4 XBOX ONE
sportivo

05

PS4 XBOX ONE
survival horror

05


PS4
action

12

PS4 XBOX ONE
simulazione

05

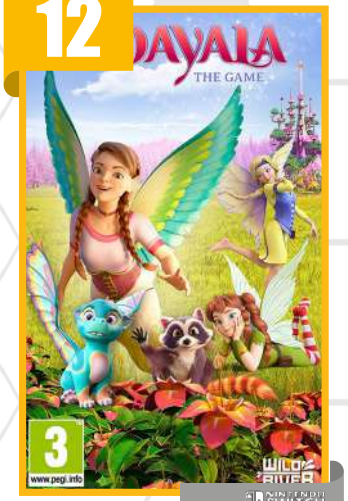
NINTENDO SWITCH
casual

09

PS4 XBOX ONE
strategia

12

PS4 NINTENDO SWITCH
strategia

12


NINTENDO SWITCH
action

16

16

19

19

PLAYERS

NINTENDO SWITCH
racing

PS4 XBOX ONE
action

PS4 NINTENDO SWITCH
sportivo

PS4
action

23

PS4 XBOX ONE
racing

19

NINTENDO SWITCH
manageriale

23

PS4 XBOX ONE NINTENDO SWITCH
action

25

PS4 XBOX ONE NINTENDO SWITCH
fps

26

PS4 NINTENDO SWITCH
rpg

26

PS4 XBOX ONE
strategia

30

NINTENDO SWITCH
rpg

30

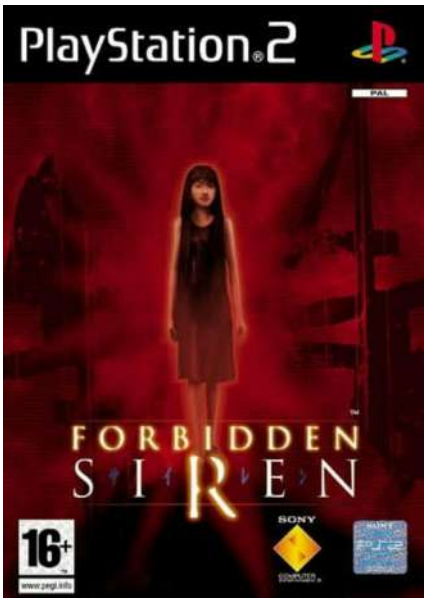
PS4 XBOX ONE
rhytm

giugno

2004

forbidden siren

paure e maledizioni dal Giappone



PlayStation 2
Survival Horror
SCE Japan Studio
Sony

In vista dell'uscita di The Last of Us 2 il 19 giugno su PS4, abbiamo deciso di spolverare la libreria di giochi Sony per tirare fuori dal cilindro un altro survival horror iconico dì PlayStation: Forbidden Siren.
Forse meno conosciuto rispetto ad altri esponenti del genere, questo piccola perla arriva direttamente dal Sol Levante e porta con se una tra le atmosfere da incubo più riuscite in ambito videoludico. Forbidden Siren è uscito nel 2004 su PS2 ed è il primo di una fortunata serie horror di due capitoli con un remake del primo su PS3.
Ovviamente il titolo si distacca molto con The Last of Us, che rimane unico per molti aspetti, tuttavia oltre al genere c'è un'altra similitudine, sessioni stealth e creature inquietanti.
Se da una parte troviamo i Clicker, esseri mutati che percepiscono ogni singolo rumore, dall'altra abbiamo gli Shibito, zombi giapponesi che attaccano a vista. In Siren è fondamentale non farsi vedere dato che le armi del gioco – spesso di natura contundente - sono davvero rare, proprio per questo il titolo adotta un particolare sistema per eluderli, la vista degli Shibito. Ebbene sì, vedendo attraverso le inquietanti creature, potremo scoprire non solo il loro tragitto ed evitarli, ma anche preziose informazioni utili per la risoluzione di enigmi quali codici od oggetti segreti.
La particolarità dì Forbidden Siren è il suo setting rurale molto legato all'antico Giappone coadiuvato da un'atmosfera davvero cupa caratterizzata da dosi massicce di sangue, nebbia fitta, pioggia e oscurità notturna.
Pochi altri titoli nel tempo sono riusciti ad eguagliare lo scenario da incubo di Forbidden Siren. In questo contesto il gioco ci immerge in un vecchio villaggio tra le montagne giapponesi bloccato tra il tempo e lo spazio a causa di un rituale non andato a buon fine.
A rendere ancora il tutto più spaventoso ci pensa un culto locale intento a risvegliare una mostruosa entità; per farlo il rito trasforma tutti gli abitanti in Shibito, letteralmente cadaveri viventi che hanno il compito di creare una sorta di nido per l'oscura entità.
In questo villaggio poco accogliente dovremo assumere il controllo di alcuni poveri sventurati che dovranno sopravvivere al luogo maledetto.
La storia viene raccontata attraverso il punto di vista dei dieci personaggi protagonisti con un ordine cronologico sfasato degli eventi che si svolgono in una durata di tre giorni. Ci sono anche ulteriori personaggi che daranno una mano o che fanno parte della storia. Deliziosamente inquietante Forbidden Siren spaventa, sconvolge e cattura il giocatore in una storia coinvolgente e ricca di colpi di scena.
I diversi punti di vista non fanno che aumentare poi la curiosità e gli eventi non cronologici permettono di scoprire diversi aspetti della storia dei personaggi come ad esempio: chi era prima quello Shibito e come si è trasformato? Ma questo è solo uno dei tanti risvolti che rendono Siren unico. A tutto questo aggiungiamo anche un finale decisamente epico che difficilmente dimenticherete. Se non l'avete mai giocato potete optare per il remake su PS3 o tra i classici PS2 su PS4 spesso in sconto sullo store a pochi euro. Ricordate soltanto di indossare cuffie e giocare in una stanza buia per godere meglio del "terrore" che Forbidden Siren regala a chiunque lo giochi.

ASSETTO CORSA® COMPETIZIONE

THE OFFICIAL GT WORLD CHALLENGE GAME

ASSETTO CORSA COMPETIZIONE È LA MASSIMA ESPRESSIONE DEL BRAND ASSETTO CORSA E INTENDE AFFERMARSI COME SINONIMO DI ASSOLUTO REALISMO

IN ARRIVO IL 23 GIUGNO
PRENOTA SUBITO PER OTTENERE
INTERCONTINENTAL GT PACK *

3 www.pegi.info

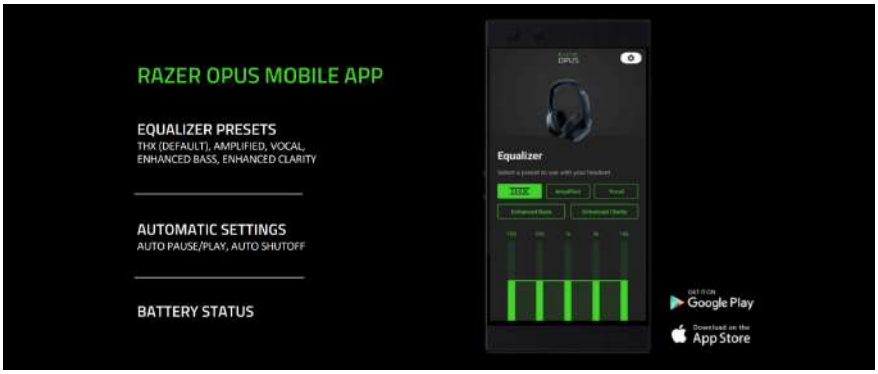
* offerta valida esclusivamente per le prenotazioni, salvo esaurimento scorte

© Kunos Simulazioni srl - 2018-2020. All rights reserved. Developed by Kunos Simulazioni srl. Published by 505 Games.
All trademarks are property of their respective owners and are used under licence.

KUNOS SIMULAZIONI 505 GAMES

Razer Opus addio al rumore

Le nuove cuffie wireless con cancellazione attiva del rumore e design circumaurale che il produttore americano specializzato in laptop e periferiche per videogame propone (anche in Italia) a 209 euro. Queste cuffie, rivolte specificatamente (ma non unicamente) a un'utenza appassionata di home entertainment, sono caratterizzate anche dalla certificazione THX (piuttosto rara in prodotti in questa fascia di prezzo). Il programma di certificazione per cuffie creato da THX dedica particolare attenzione alla risposta in frequenza, alla bassa distorsione e alla qualità dell'isolamento acustico.
Le cuffie THX sono regolate in modo da assicurare un corretto bilanciamento dei livelli dei bassi, delle alte frequenze e della voce. Questo garantisce che i dialoghi dei film e le parti cantate dei brani musicali siano ben definiti, mantenendo al contempo bassi profondi e di forte impatto ma che non rovinano l'esperienza sonora. THX garantisce inoltre che le cuffie certificate riescano a riprodurre facilmente contenuti ad alta risoluzione a volumi elevati senza artefatti distorsivi indesiderati. Non è la prima volta che vediamo un prodotto Razer certificato THX, visto che anche il sistema audio 2.1 Nommo Pro (449 euro) gode di questo plus.
Per quanto riguarda invece la cancellazione del rumore, Razer ha scelto un sistema ibrido con due microfoni. In un setup di questo tipo la cancellazione attiva del rumore è garantita sia da un microfono esterno, sia da un microfono interno, combinando le tecniche usate nei sistemi predittivi e in quelli retroazionati. Data la sua natura avanzata, la tecnologia ANC ibrida solitamente costa il doppio rispetto alle altre. In cambio però assicura le migliori prestazioni.
In un setup predittivo la cancellazione attiva del rumore è garantita da un microfono esterno, posizionato fuori dall'auricolare. Questo microfono è più sensibile alle frequenze basse e medie ed è in grado di isolare suoni come le voci, il traffico e altri rumori ambientali. Purtroppo, i microfoni predittivi sono noti per rilevare anche il sibilo del vento, a causa della loro elevata sensibilità.
In un sistema retroazionato la cancellazione attiva del rumore è invece garantita da un microfono interno posizionato dentro l'auricolare. Questo microfono è più sensibile a frequenze basse e sente quello che sente l'ascoltatore. Dato che i microfoni retroazionati sono più vicini sia all'orecchio che all'altoparlante, rischiano di riprodurre suoni acuti molto fastidiosi se non progettati correttamente. Per questo motivo Razer ha optato per un sistema ibrido che, teoricamente, dovrebbe offrire i pregi di questi due sistemi ed eliminarne al contempo i limiti.
Per restare consapevoli dell'ambiente circostante, basta tenere premuto il pulsante ANC per amplificare istantaneamente il rumore ambientale; una funzione tipica di cuffie e auricolari ANC che si rivela utile quando attraversate la strada o semplicemente per essere consci di ciò che succede intorno a voi. Per interrompere e riprendere l'ascolto senza problemi, basta togliere le Razer Opus dalle orecchie o appoggiarle al collo. Per continuare invece la riproduzione da dove vi eravate fermati, basta reindossarle.
Tra le altre caratteristiche di queste cuffie spiccano i cuscinetti auricolari in memory foam e similpelle, un'autonomia di circa 25 ore con ANC attivato, due driver dinamici da 40mm, un peso di 265 grammi (il comfort dovrebbe quindi essere ottimo) e un jack da 3,5mm per un ascolto cablato nel caso doveste rimanere con la batteria a zero. La connettività si affida al Bluetooth 4.2 aptX (per la ricarica troviamo invece l'USB-C), mentre la risposta in frequenza è data a 20Hz-20kHz.



FIFA 20 ULTIMATE TEAM

TEAM OF THE SEASON SO FAR

top 11 iberica TOTSSF

Il tema di questa uscita non poteva che essere il Team of The Season So Far, ovvero la nuova tipologia di carte rilasciata da EA settimana dopo settimana, coi giocatori che più si sono distinti in ogni campionato fino alla sosta causata dal coronavirus.
Per dare un tocco particolare alla nostra Top 11 abbiamo utilizzato solamente calciatori provenienti dai campionati della penisola iberica, quindi militanti nella Liga NOS portghese o nella Liga Santander spagnola; ne è uscita una squadra interessante, con alcuni giocatori non troppo noti che magari altrimenti non avremmo preso in considerazione.
Oltre agli arcinoti pilastri Oblak, Varane e Carvajal, in difesa inseriamo il sorprendente Diego Carlos, in questa versione dotato di attributi mostruosi nelle statistiche giuste, e il terzino brasiliano del Porto Alex Telles. Viene dal Brasile anche il nostro mediano di sinistra Gabriel Appelt Pires, che i più attenti di voi ricorderanno nella Serie B italiana, un vero e proprio centrocampista box to box con 5 stelle al piede debole che non guastano mai.
Dall'altra parte schieriamo un Toni Kroos finalmente utilizzabile e mobile, al quale possiamo tranquillamente affidare ogni nostro calcio piazzato, mentre in mezzo a disordinare le difese avversarie non poteva che esserci Nabil Fekir, agilissimo e dal gran tiro da fuori ma anche difficile da arginare fisicamente. In avanti piazziamo sulla sinistra l'imprendibile Rafa del Benfica, 99 in velocità, al centro un Karim Benzema senza apparenti punti deboli e a destra, per venire incontro ai tanti che non potranno permettersi Messi (visto anche il costo non irrisorio del resto della squadra), Gerard Moreno del Villarreal, un'ottima ala pericolosa anche nel gioco aereo.
In attesa di vedere quali sorprese ci riserverà EA per il finale di stagione, vi diamo appuntamento al mese prossimo!

rating	95
chemistry	100
att	94
mid	95
def	94
pac	91
sho	80
pas	88
dri	92
def	77
phy	89

16 giugno

desperados III

il ritorno di Jhon Cooper e la sua famigerata banda

Il selvaggio West. Un luogo dove la legge è dettata da chi ha una pistola in mano, ed è imposta dagli scagnozzi al loro comando.
Un luogo dove la morte non è estranea e dove la gente comune fa gli straordinari specialmente quando inizia a giocare a Desperados III.
Questo gioco tattico in tempo reale, sviluppato dallo studio tedesco Mimimi (conosciuto per il titolo acclamato dalla critica Shadow Tactics: Blades Of The Shogun), permette ai giocatori di gestire una banda di Desperados guidati dal pistolero, amato dai fan, John Cooper, il cui unico obiettivo è cercare la sua nemesi.
Fortemente ispirato al primo gioco del franchise, Desperados: Wanted Dead or Alive, Desperados III consentirà di affrontare ogni missione con un'ampia varietà di soluzioni e percorsi diversi. Dato che la banda sarà sempre in inferiorità numerica, solo l'uso intelligente dell'ambiente e delle straordinarie capacità di ogni Desperado garantiranno la vittoria.
Desperados III è un gioco tattico in tempo reale ambientato in un aspro scenario del selvaggio West.
Assumi il controllo di una banda di criminali trasformandoli in un gruppo altamente funzionale di improbabili eroi ed eroine. Le loro forti e variegate personalità, lottano per cooperare, ma alla fine uniscono il loro potenziale per combinare le loro abilità e sfidare un nemico apparentemente superiore.
Cacciati da spietati banditi e da corrotti uomini di legge, i Desperados devono ribaltare le sorti di ogni missione.
La maggior parte delle soluzioni presenti nel precedente titolo dello studio sono confluite in maniera fluida e sensata in Desperados 3, dalla presenza di personaggi con set di abilità diverse, un ambiente estremamente ricco di possibilità di interazione e la necessità di dover pianificare con cura le proprie azioni con rapidità e sicurezza. A rendere un minimo le cose più accessibili, anche Desperados 3 ha il suo "Shadow Mode", qui ribattezzato "Resa dei conti", ovvero la possibilità di mettere in pausa e dare un singolo ordine a ogni membro del party da eseguire in sequenza o in contemporanea. Si tratta di un piccolo aiuto (che non vale al livello di difficoltà estremo) che non snatura affatto il gioco, che rimane fedele al suo spirito storico, ma che permette invece un ulteriore livello di profondità nella gestione delle azioni.
Se la struttura di gioco è solida e collaudata, il lavoro più interessante svolto da Mimimi Games, da quello sul level design, con mappe che diventano anche parecchio aperte e complesse.
Il gioco di Mimimi Games è abbondante, quasi eccessivo nel modo di travolgere il giocatore con una quantità di input e di stimoli che non è sempre facile tenere sotto controllo, specie quando il gruppo è al completo.
Non si tratta di un aspetto negativo, sia chiaro, ma richiede impegno e attenzione, e soprattutto una grande conoscenza delle specificità dei protagonisti: John è il classico cowboy con rivoltella, Hector è fortissimo con trappole e nel corpo a corpo, Isabelle è un'assassina magica pazzesca, Kate è irresistibile nel sedurre i nemici per distrarli, mentre il Doc è un cecchino infallibile.
In un epico viaggio attraverso il Messico e gli Stati Uniti del 1870, la squadra affronterà pericoli estremi e bande molto più numerose di loro.
Nel corso della missione che li porterà ad affrontare la loro nemesi e a sventare i piani di un magnate senza scrupoli, i cinque personaggi utilizzeranno una serie di abilità per infiltrarsi, spiare, sabotare, eludere, rubare, rapire, deviare, assassinare, far esplodere... e come estrema risorsa: abbattere.
Combina i tuoi specialisti per superare complesse sfide in molti modi diversi. Pianifica accuratamente le tue mosse ed eseguile alla perfezione in tempo reale per superare i nemici senza farti scoprire.

Saints Row The Third Remastered

- 22 maggio
- PS4 / XONE
- Action
- Volition
- Deep Silver

il giusto mix di d

Saints Row è riuscita nel tempo ad imporsi come serie di successo e a guadagnarsi la sua nicchia di appassionati che è aumentata notevolmente proprio con il terzo capitolo, che ha abbandonato totalmente la voglia di mantenere un minimo di serietà e si è trasformato in a una versione più caotica di GTA e totalmente disinibita nei toni.

Arriva 9 anni dopo lo storico terzo capitolo della serie, il più amato e più venduto della saga che si rinnova nella veste grafica e nei contenuti, presentandosi come la versione più completa disponibile e al passo con i tempi dal punto di vista tecnico.
Anche se da un gioco del genere non ce lo si aspetta, il comparto narrativo di questo Saints Row è interessante e propone una storia molto divertente, ricca di cliché presi direttamente dalle produzioni demenziali di Hollywood e condita con dialoghi a base di doppi sensi che vi faranno sorridere in più di un'occasione.
In Saints Row The Third la nostra gang criminale è diventata famosa a Stillwater, ormai producono delle action figure e delle bevande energetiche sponsorizzate dai Saints, ma con il successo purtroppo ci siamo indeboliti dal punto di vista criminale e per questo è comparsa una nuova organizzazione che mina il nostro controllo sulla città.
E' perciò nostra intenzioni riconquistare la reputazione e distruggere i nostri avversari noti come The Syndicate e per per farlo, avremo a disposizione un vasto arsenale di armi da fuoco e da mischia, tra cui ovviamente troviamo delle fantastiche armi demenziali come il temuto Penetratore (un dildo viola gigante).

Saints Row The Third Remastered è un gioco che inneggia al cazzeggio totale e la città di Stillwater è un perfetto parco giochi che offre una varietà enorme di missioni e attività secondarie, alcune un po' ripetitive, ma tutte scorrevoli e molto divertenti da giocare.

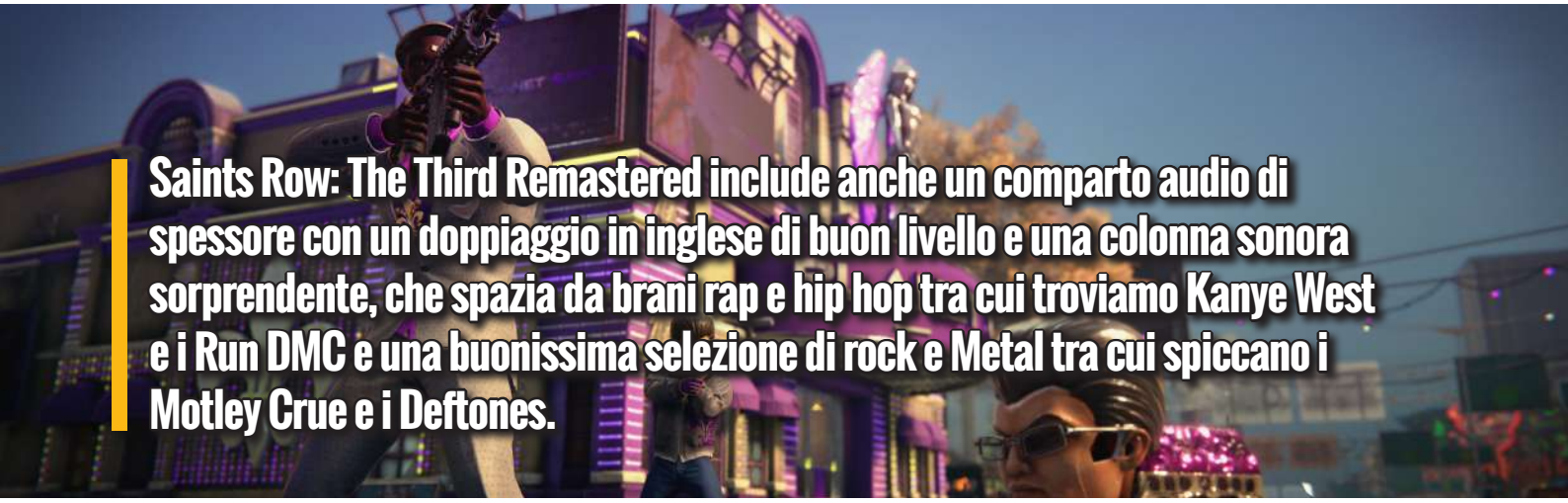
E' proprio qua che il gioco ha la sua punta di diamante, il gameplay è divertente al massimo livello, intuitivo e talmente esagerato da risultare ottimo senza far pesare gli evidenti difetti.
E' innegabile che lo shooting sia impreciso e l'intelligenza artificiale decisamente poco intelligente, ma nel complesso il tutto funziona alla grande e nella sua semplicità fa il suo dovere.
Ci troveremo tante volte a preferire le armi da mischia piuttosto che le armi da fuoco proprio per l'ilarità con cui i nemici si faranno picchiare violentemente e per la presenza di alcune mosse decisamente divertenti (il pugno sui testicoli in spaccata o il doppio calcio volante).
Inoltre Saints Row: The Third Remastered punta molto sulla personalizzazione del nostro personaggio che dovremo creare attraverso l'ottimo editor di gioco (tra cui spicca l'opzione sex appeal) e potremo continuare a personalizzare all'interno dei vari negozi di tatuaggi, vestiti e parrucchieri nella città di Stillwater.
Le personalizzazioni, come le abilità e in generale la progressione del gioco è tutto basato sul Rispetto guadagnato, mentre l'enorme mole di denaro a nostra disposizione gestirà il potenziamento delle armi e l'acquisto delle varie proprietà che ci porteranno una rendita fissa alla nostra banda.
La storyline principale ci porterà a sfruttare al massimo il caos e l'ispirazione demenziale del gioco facendoci utilizzare armi e veicoli fuori di testa come il già

divertimento, caos e pazzia

citato Penetratore o addirittura potremo sfrecciare per i cieli di Stillwater a bordo di una navicella spaziale, mentre tra le ambientazioni spicca la missione nel cyberspazio, con elementi presi direttamente dai film di fantascienza come Tron.
Saints Row: The Third Remastered è esagerato in tutto, anche nel divertimento che ci offre, pur mantenendo una progressione di gioco lineare e ispirata dal punto di vista narrativo, con una longevità che in media tocca le 20 ore di gioco seguendo la storyline principale e intraprendendo alcune secondarie, ma potenzialmente le ore di gioco potrebbero tranquillamente raddoppiare se ci perdiamo in cazzeggio e nella miriade di attività sparse per la mappa.
Questa remastered dal punto di vista tecnico è ottima e nonostante si tratti di un semplice restyling grafico, il salto in avanti è notevole rispetto al capitolo originale.

Il motore di gioco è stato aggiornato e adesso gestisce in maniera molto più convincente e realistica l'illuminazione globale del gioco, come anche i riflessi e gli effetti particellari che hanno subito un grosso passo in avanti.

Le texture ambientali sono ora di una migliore risoluzione rispetto al passato, si notano molto meno i pop-up e sono state corrette le compenetrazioni poligonali più evidenti (ma non tutte). Nel complesso è stato fatto un lavoro di pulizia e di stabilità del gioco, con un frame rate che risulta più stabile nonostante la qualità grafica più alta rispetto all'originale.
Va fatto notare che il gioco originale ha ormai quasi 10 anni, perciò la struttura di base è comunque datata ma gli sviluppatori hanno arricchito notevolmente la densità poligonale e gli oggetti renderizzati a schermo.
Più auto, la città è più viva e ricca, le texture sono meno plasticose e l'impatto visivo è migliorato notevolmente, soprattutto la notte, quando le luci al neon risaltano l'esagerazione di Stillwater.
La differenza principale che noterete sarà sicuramente nei modelli poligonali dei personaggi principali, adesso molto simili alle versioni CG che vediamo in copertina e inoltre, anche i passanti e gli NPC hanno finalmente una qualità nel complesso uniforme.



Saints Row: The Third Remastered include anche un comparto audio di spessore con un doppiaggio in inglese di buon livello e una colonna sonora sorprendente, che spazia da brani rap e hip hop tra cui troviamo Kanye West e i Run DMC e una buonissima selezione di rock e Metal tra cui spiccano i Motley Crue e i Deftones.

Jeskai Lukka Standard

l'entrata in scena di un nuovo planeswalker genera un potente archetipo in Standard. L'uscita di "Ikoria: Terre dei Behemoth" ha consentito la nascita di nuovi potenti tipologie di deck. Un deck del formato Standard riassume tutte le novità introdotte dall'ultima espansione: " Jeskai Lukka". Questa è la miglior lista in circolazione.

main

1 Yorion, Nomade dei Cieli (Compagno)
4 Pianura
4 Isola
4 Trioma di Raugrin
4 Fontana Santificata
4 Fumarie di Vapore
4 Fonderia Sacra
3 Castello di Ardenvalle
3 Passaggio Leggendario
3 Tempio della Rivelazione
2 Castello di Vantressa
1 Montagna
3 Agente del Tradimento
3 Devastare il Cielo
1 Raffica Eterea
4 Presagio del Sole
4 Presagio del Mare
4 La Nascita di Meletis
4 Tifone di Squali
4 Fuochi dell'Invenzione
1 Feretro di Cristallo
4 Narset, Separatrice dei Veli
4 Teferi, Tessitore del Tempo
4 Elspeth, Nemesi del Sole
4 Lukka, Reietto delle Giubbe Ramate

sideboard

3 Veto di Dovin
3 Contesa Mistica
2 La Viandante
2 Pescatrice di Sogni
2 Chiarina Assordante
1 Raffica Eterea
1 Feretro di Cristallo

Il "Jeskai Lukka" è un deck "Control" con tendenze "Combo", che mescola archetipi già visti in passato. Sono presenti tutte le meccaniche dell'archetipo "Fires of Invention" e del "Polymorph". Il deck ruota intorno il nuovo planeswalker "Lukka, Reietto delle Giubbe Ramate" che con la sua seconda abilità, che ricorda la carta "Polimorfismo", ci permette di esiliare una creatura (nel nostro caso una pedina) per giocare la prima creatura dal nostro mazzo.
Il nostro deck è composto solamente da tre copie della creatura "Agente del Tradimento", che è perfetto per rubare le più potenti creature dell'avversario. Si tratta, quindi, di un deck che prima l'avversario delle sue carte più potenti, usandole a nostro vantaggio.
Abbiamo anche un "Compagno" nel deck. I "Compagni" stanno monopolizzando i vari formati di gioco, la Wizards of the Coast è perfino arrivata bandirne alcuni. In questo deck è presente un "Compagno" molto potente, ma non squilibrato: si tratta di "Yorion, Nomade dei Cieli". Lo possiamo giocare come "Compagno" solo se abbiamo venti carte in più rispetto alla normale dimensione del deck, ma ci permette di riattivare le abilità innescate dei nostri permanenti. In questo caso, possiamo riattivare le abilità delle nostre copie di "Agente del Tradimento".
Nell'archetipo sono presenti altri planeswalker. Vediamo: "Narset, Separatrice dei Veli", "Teferi, Tessitore del Tempo" (entrambi obbligatori in tutti i deck Control del momento) e quattro copie di "Elspeth, Nemesi del Sole" (è molto versatile, ma qui viene principalmente usato per creare pedine).
Come anticipato, sono presenti quattro copie di "Fuochi dell'Invenzione" che è essenziale per giocare con facilità le carte delle combo. Per il resto, vediamo: magie che creano pedine per attivare la combo del deck ("Tifone di Squali", "La Nascita di Meletis" e "Presagio del Sole"), peschini (Presagio del Mare) e removal (come: "Devastare il Cielo", "Raffica Eterea" e "Feretro di Cristallo"). Il comparto terre è il migliore in circolazione, ci sono tutte le miglior carte da giocare in Standard.
Nella side, vediamo: "Pescatrice di Sogni" (sempre utile come creatura alternativa), removal vari (come "Feretro di Cristallo", "Raffica Eterea", "Chiarina Assordante" e "La Viandante") e vari counter ("Contesa Mistica" e "Veto di Dovin").
Si tratta di un deck decisamente forte, che controlla il giocatore su tutti i fronti: una volta entrata la combo la vittoria arriverà facilmente. I nemici di questo deck sono i "Burn" (che sono davvero rapidi) e i "Control" (che con i counter possono bloccare la combo). Ovviamente, la sideboard viene in nostro aiuto.

consigliamo il deck a tutti gli amanti del controllo, da vedere come un investimento per la prossima stagione. Con l'uscita delle prossime espansioni migliorerà ulteriormente!

Funko
nuovi pop
in arrivo
POP!
MANIA
prenota il tuo preferito*
* alcuni personaggi sono in tiratura limitata, richiedi info nel tuo negozio

PS4 Pro

in arrivo il **17 luglio**

prenota subito
per ottenere*

CONTENUTI BONUS PER IL PRE-ORDINE

- MINI COLONNA SONORA DIGITALE
- AVATAR DI JIN
- TEMA DINAMICO PS4™ DI JIN

a soli
€19.99**
anziché ~~€74.99~~

portando 2 giochi PS4/Xbox One/Switch

18
www.pegi.info

Valido fino al 16 Luglio 2020, salvo esaurimento scorte promozionali.
* Contenuti digitali esclusivi scaricabili solo al momento dell'acquisto del gioco.
** Negli store aderenti all'iniziativa - l'idoneità alla promozione dei giochi portati è a totale discrezione del punto vendita.
"PS", "PlayStation" and "PS4" are registered trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc. All rights reserved.

PS4 Pro
PS4™PRO ENHANCED
ESCLUSIVA
PlayStation
4K
HDR
GHOST
OF TSUSHIMA
SP
SUCKER PUNCH

i phone 12 quali novità ?

sono trapelate già diverse indiscrezioni sul prossimo top di gamma dell'azienda, avrà un comparto fotografico aggiornato, un ottimo schermo OLED, il supporto alla tecnologia 5G e altro ancora.

Sulla data i presentazione non ci sono ancora delle certezze, sembra che potrebbe slittare ad ottobre, contrariamente a quanto accaduto di consueto, forse a causa di ritardi di produzione dovuti alle ultime tristemente note vicende.
Altre indiscrezioni riportano che Apple non ha subito ritardi nel processo produttivo ma che sia una scelta dettata da altre esigenze anche se nel mese di Aprile, in un articolo pubblicato sul Wall Street Journal, è stato dichiarato che la produzione dell'iPhone 12 ha subito un ritardo di circa un mese a causa del coronavirus.
L'analista Ming-Chi Kuo, una delle fonti più affidabili sui prossimi prodotti Apple, ha dichiarato che saranno quattro modelli di iPhone 12 in arrivo entro la fine dell'anno, ma non saranno rilasciati contemporaneamente.
Infatti, secondo Kuo, gli iPhone con dimensioni più compatte potrebbero essere commercializzati a settembre, mentre le varianti più grandi arriverebbero nel corso di ottobre.

Modelli e prezzi

Stando a quanto dichiarato da più parti, l'iPhone 12 vanterà un design più spigoloso e un corpo più sottile, che lo renderanno più simile all'iPad Pro 2020 che ai suoi predecessori. Se questa informazione si rivelasse corretta, il nuovo look adottato dalla casa di Cupertino potrebbe essere estremamente divisivo. Infatti, se da un lato rappresenterebbe un vantaggio la sua somiglianza all'iPad Pro per via dello stile elegante e professionale, dall'altro potrebbe risultare molto scomodo da tenere in mano.
Come accennato in precedenza, molto probabilmente ci saranno quattro modelli di iPhone tra cui scegliere:
iPhone 12 con schermo da 5.4 pollici
iPhone 12 Max con schermo da 6.1 pollici
iPhone 12 Pro con schermo da 6.1 pollici
iPhone 12 Pro Max con schermo da 6.7 pollici
Il modello più interessante sembra essere l'iPhone 12 Max poiché offre uno schermo delle stesse dimensioni di quello di un iPhone 12 Pro, ma ad un prezzo decisamente più contenuto (se i prezzi dovessero essere confermati).
Sia su iPhone 12 che su iPhone 12 Max lo schermo sarà un OLED Super Retina con refresh rate a 60Hz. Per quanto riguarda i tagli di memoria, ai 4 GB di RAM fissi si potranno associare 128 o 256 GB di storage interno.
I prezzi di iPhone 12 saranno quindi di 649 dollari per il modello da 128 GB e 749 dollari per quello da 256, mentre iPhone 12 Max va dai 749 della versione da 128 GB agli 849 di quella da 256.
Il frame del dispositivo sarà realizzato in alluminio, ci sarà come largamente anticipato il supporto al 5G, e il modulo fotografico posteriore sarà composto ancora una volta, come su iPhone 11, da due soli sensori.
iPhone 12 Pro e Pro Max si distingueranno dai fratelli più piccoli non solo per un modulo fotografico con tripla camera più il sensore LiDAR già visto sui nuovi iPad Pro, ma anche per l'utilizzo di pannelli OLED di Samsung, e quindi di qualità ancora maggiore.
Che il display abbia la capacità di supportare a livello hardware i 120 Hz lo conferma anche Jon Prosser, ma con una precisazione: le voci che gli arrivano parlano di una certa indecisione in seno ad Apple.
iPhone 12 Pro e Pro Max avranno una scocca in acciaio inossidabile, ovviamente supporteranno le reti 5G, e saranno disponibili in tre tagli: a 6 GB di RAM fissi si potranno affiancare 128, 256 o 512 GB di memoria interna. E quindi iPhone 12 Pro costerà rispettivamente 999, 1.099 e 1.299 dollari, mentre i prezzi di Pro Max saranno di 1.099, 1.199 e 1.399 dollari.

Design

Kuo ha affermato pure che il telaio dei prossimi iPhone sarà in metallo con un design più simile a quello di iPhone 4, mentre la parte posteriore dovrebbe continuare ad essere in vetro.
Stando al tweet di Jon Prosser, i modelli più economici saranno costruiti in alluminio, mentre iPhone 12 Pro e iPhone 12 Pro Max avranno un corpo in acciaio inossidabile.
In effetti, alcune fonti anonime che hanno parlato con la rivista Bloomberg hanno fatto dichiarazioni simili, facendo alcuni paragoni con il design dell'iPad Pro e affermando che iPhone 12 Pro e iPhone 12 Pro Max avranno bordi piatti in acciaio inossidabile, angoli più arrotondati e schermi piatti. Inoltre, anche i pulsanti laterali verrebbero modificati in modo da renderli più piccoli e sottili su tutti e quattro i presunti modelli.
Un'ulteriore conferma viene da un video pubblicato sul canale youtube di EverythingApplePro, in cui viene mostrato un rendering CAD di tutti e quattro i telefoni.

Face ID

Una fonte sostiene che il Face ID sarà abbandonato completamente a favore di uno scanner di impronte digitali sotto lo schermo, tuttavia non sembra verosimile che Apple possa osare tanto.
Infatti, questo rappresenterebbe un grande cambiamento per l'azienda, dal momento che i modelli attuali non hanno affatto uno scanner di impronte digitali. Detto questo, se la fotocamera si trovasse davvero sotto lo schermo, potrebbe risultare impossibile avere anche tutti i sensori per il riconoscimento del volto, e quindi addirittura essere che questo scanner di impronte digitali sostituisca del tutto il Face ID.

5G

Un altro grande cambiamento potrebbe essere rappresentato dalla presenza del supporto al 5G, di cui si è tanto parlato per l'iPhone 12. Già nel luglio 2019, Kuo aveva previsto che tutti e quattro i dispositivi avrebbero supportato tale tecnologia. Inizialmente ci aspettavamo che il nuovo standard di rete venisse supportato da un solo modello della gamma iPhone 12, ma ora sembra che sarà presente su tutti e quattro gli smartphone. Prosser afferma che tali informazioni provengono direttamente da una fonte interna all'azienda. Tuttavia l'analista sottolinea anche il fatto che le varianti più economiche potrebbero non avere il supporto allo standard mmWave. Lo standard 5G sfrutta due spettri diversi: mmWave 5G offre velocità più elevate, però è il rivale sub-6 quello più utilizzato. Il luogo in cui vivete determinerà se il supporto di alcuni dispositivi unicamente alle reti 5G sub-6 sarà un fattore da tenere in considerazione al momento dell'acquisto dello smartphone.
Al momento non ci sono reti in Italia che supportano lo standard mmWave (sono previste nel 2021), quindi è improbabile che chi vive in Italia sarà influenzato nella scelta del modello di iPhone sulla base di questo fattore.

Fotocamera

Il comparto fotografico del nuovo smartphone verrebbe aggiornato con l'introduzione di una fotocamera laser di tipo 3D. Questa ovviamente si troverebbe sul retro, e mentre solo una voce menziona la funzionalità laser, un'altra parla anche di un'ottica sensibile alla profondità, quindi in definitiva sembra che ci sia qualcosa di nuovo in questo senso.
Tre degli obiettivi sono molto simili a quelli presenti sull'iPhone 11 Pro, anche se forse leggermente più grandi, mentre il quarto (quello grigio) assomiglia allo scanner LiDAR (Light Detection and Ranging) che Apple ha recentemente implementato su iPad Pro 2020. Questo scanner è in grado di misurare accuratamente le distanze e quindi la profondità, permettendo così di migliorare le modalità Realtà Aumentata e Ritratto. Dunque, l'indiscrezione trapelata sarebbe in linea con quanto affermato da altre fonti che già in precedenza avevano suggerito l'aggiunta di un qualche tipo di scanner 3D o di un rilevamento della profondità.
Recentemente si è sentito parlare specificamente di uno scanner LiDAR incluso nell'iPhone 12 Pro e nell'iPhone 12 Pro Max (insieme a tre obiettivi), mentre l'iPhone 12 base avrebbe solamente due obiettivi fotografici.
Secondo altre indiscrezioni l'iPhone 12 potrebbe avere una fotocamera principale da 64MP, un bel passo in avanti rispetto a quella da 12MP presente sulle versioni precedenti. Viene poi avanzata l'ipotesi di un telefono dotato di più obiettivi in grado di effettuare scatti in modalità notturna, e con l'obiettivo grandangolare munito di una modalità macro dedicata.
Anche Fast Company ha ricevuto conferma da una fonte piuttosto affidabile che almeno uno degli iPhone di quest'anno avrà un sensore di profondità 3D sul retro. Una delle fonti sostiene che i due modelli di fascia più alta avranno un sensore di profondità 3D e una tripla fotocamera posteriore. I due dispositivi di fascia più bassa invece avranno solo una doppia fotocamera senza sensore di profondità 3D.

Sofware

La WWDC 2020, la grande conferenza annuale della Apple dedicata agli sviluppatori software, inizierà il 22 giugno. È molto probabile che durante questo evento l'azienda di Cupertino sveli iOS 14, la versione aggiornata del sistema operativo che farà il suo debutto sul nuovo iPhone. Finora si sa ancora poco di iOS 14. A quanto sembra, sarà presente una nuova app Fitness, disponibile su iPhone, Apple Watch e Apple TV, che vi permetterà di guardare video relativi al fitness sul vostro telefono.
Anche l'applicazione di messaggistica iMessage dovrebbe ricevere un corposo aggiornamento. Tra le nuove caratteristiche presenti, ci sarà la possibilità di taggare le persone tramite il simbolo "@", come già si può fare su altre piattaforme di messaggistica come ad esempio Slack, inoltre, si potranno cancellare i messaggi dopo averli inviati.

È UNA QUESTIO

2020 SC

IL VIDEOGIOCO UFFICIALE

100
PACKS

150
PACKS

€ 59.99
SCONTO 10€ + STEELBOOK OMAGGIO

RISPONDI VELOCE
ALLA DOMANDA S
SALI SUL PODIO
ACQUISTA F1 2020

While supplies last. Only at participating retailers, please check with your local retailer as offer may vary.
F1 2020 Game - an official product of the FIA FORMULA ONE WORLD CHAMPIONSHIP. ©2020 The Codemasters Software Company Limited ("Codemasters"). All rights reserve
trade marks owned by Codemasters. "RaceNet"™ is a trade mark of Codemasters.
The F1 FORMULA 1 logo, F1 logo, FORMULA 1, F1, FIA FORMULA ONE WORLD CHAMPIONSHIP, GRAND PRIX and related marks are trade marks of Formula One Licensing BV, a
Championship Limited, a Formula 1 company. Licensed by Formula One World Championship Limited. The F2 FIA FORMULA 2 CHAMPIONSHIP logo, FIA FORMULA 2 CHAMPIO
of the Federation Internationale de L'Automobile and used exclusively under licence. All rights reserved. The FIA and FIA AfRS logos are trade marks of Federation Internatio
All other copyrights or trade marks are the property of their respective owners and are being used under license. Developed and published by Codemasters. Disc version dis
"", "PlayStation" and "PS4" are registered trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc. All rights reserved.

NE DI VELOCITÀ
OCIAL CONTEST

€ 49.99
SCONTO 20€ + STEELBOOK OMAGGIO

250 PACKS

€ 69.99
STEELBOOK OMAGGIO

MENTE
SULLA FORMULA 1

AD UNA CONDIZIONE STRAORDINARIA

ed. "Codemasters"®, "EGO"® and the Codemasters logo are registered
Formula 1 company.© 2020 Cover images Formula One World
ONSHIP, FIA FORMULA 2, FORMULA 2, F2 and related marks are trade marks
nale de l'Automobile. All rights reserved.
tributed 2020 by Koch Media GmbH, Gewerbegebiet 1, 6604 Höfen, Austria.

CODEMASTERS®

Formula 1 LICENSED PRODUCT

FIA FORMULA 2 CHAMPIONSHIP™ LICENSED PRODUCT

IL VIDEOGIOCO UFFICIALE DELLA 2020 FIA FORMULA ONE WORLD CHAMPIONSHIP™

GAREGGIAMO INSIEME

F1™ 2020

IL VIDEOGIOCO UFFICIALE

PRENOTA ORA

F1® SEVENTY EDITION
DISPONIBILE DAL 10.07.2020

DELUXE SCHUMACHER EDITION
INCLUDE ACCESSO ANTICIPATO AL 07.07.2020*
*DISPONIBILE DAL 07.07.2020

3 www.pegi.info

XBOX ONE PS4 PC DVD ROM STEAM STADIA

www.formula1game.com/2020

While supplies last. Only at participating retailers, please check with your local retailer as offer may vary.

F1 2020 Game - an official product of the FIA FORMULA ONE WORLD CHAMPIONSHIP. © 2020 The Codemasters Software Company Limited ("Codemasters"). All rights reserved. "Codemasters"®, "EGO"® and the Codemasters logo are registered trade marks owned by Codemasters. "RaceNet"™ is a trade mark of Codemasters.
The F1, FORMULA 1 logo, F1 logo, FORMULA 1, F1, FIA FORMULA ONE WORLD CHAMPIONSHIP, GRAND PRIX and related marks are trade marks of Formula One Licensing BV, a Formula 1 company. © 2020 Cover images Formula One World Championship Limited, a Formula 1 company. Licensed by Formula One World Championship Limited. The F2 FIA FORMULA 2 CHAMPIONSHIP logo, FIA FORMULA 2, FORMULA 2, F2, and related marks are trade marks of the Federation Internationale de L'Automobile and used exclusively under licence. All rights reserved. The FIA and FIA AIRS logos are trade marks of Federation Internationale de l'Automobile. All rights reserved.
All other copyrights or trade marks are the property of their respective owners and are being used under license. Developed and published by Codemasters. Disc version distributed 2020 by Koch Media GmbH, Gewerbegebiet 1, 6604 Höfen, Austria.
"PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc. Also, "PS4" is a trademark of the same company.

CODEMASTERS®

Formula 1 LICENSED PRODUCT

FIA FORMULA 2 CHAMPIONSHIP LICENSED PRODUCT